NES-PP-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

POPEYE★

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SÉRIE D'ARCADE
ARCADE SERIES

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Popeye* du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Popeye et Brutus sont de nouveau aux prises pour gagner l'affection d'Olive Oyl dans ce combat-vidéo. En tant que Popeye, vous devez lutter contre des types tels Brutus et SeaHag tandis que vous vous dépêchez à ramasser tous les coeurs flottants qu'Olive vous lance. Tant que vous aurez le pouvoir des épinards, Popeye pourra vaincre n'importe quoi mais sans ce pouvoir, méfiez-vous!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

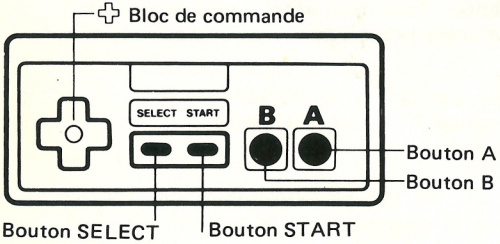
©1987 Nintendo

★©1982 King Features Syndicate Inc.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

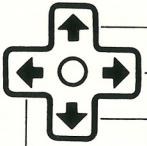


Bouton A
Il donne des coups.

Bouton B
Non utilisé.

Bloc de commande

Fait avancer Popeye



Il monte les échelles et les escaliers.

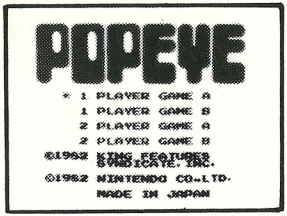
Il marche vers la droite.

Il descend les échelles et les escaliers.

Il marche vers la gauche.

★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1**.



Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de demonstration pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour faire avancer l'étoile (*) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

Partie A pour un joueur — Débutant
Partie B pour un joueur — Expert
Partie A à deux joueurs — Débutants
Partie B à deux joueurs — Experts

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

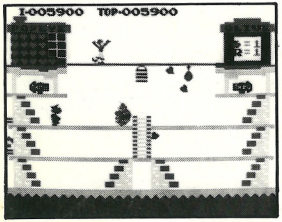
Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

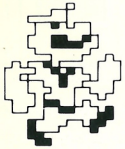
Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Le score de la plus haute ronde se remettra à 1 si le bouton SELECT (sur le control deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.
* Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.
* Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

3. COMMENT JOUER



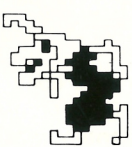
Olive lance des choses que Popeye doit ramasser tout en essayant d'éviter les attaques de Brutus, de Sea Hag et de Bernard. Dans la 1ére ronde, Olive lance des coeurs (♡); dans la 2e ronde, des notes de musique (♪); et dans la 3e ronde, des lettres de l'alphabet. Essayez de les ramasser avant qu'elles ne disparaissent sous l'eau.



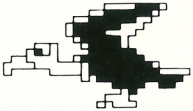
Popeye

Olive

Brutus



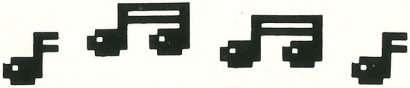
Sea Hag



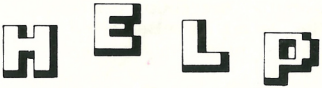
Bernard

Objectif de Popeye: De ramasser tout ce qu'Olive lance de son côté.

1ière ronde
Ramassez les coeurs ♡

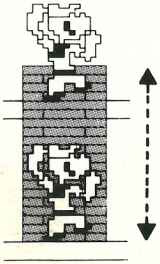


2e ronde
Ramassez les notes de musique ♪

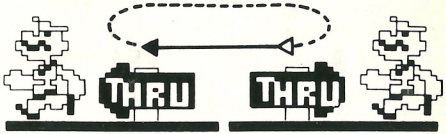


3e ronde
Ramassez les lettres (H, E, L et P)

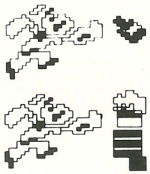
Trucs:



Servez-vous de l'échelle.



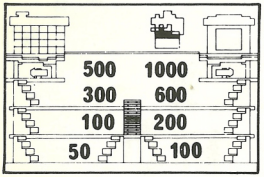
Popeye peut prendre un raccoucci en courant par le côté de l'écran aux endroits indiqués ci-dessus.



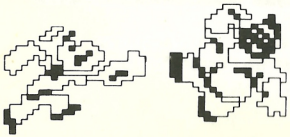
Appuyez sur le bouton des coups pour frapper les bouteilles, les crânes et Bernard. Si Popeye avale de l'épinard, il augmente sa force pour un temps limité.

Dans la 2e ronde, évitez les attaques de Brutus et des autres en vous servant de la planche de saut.

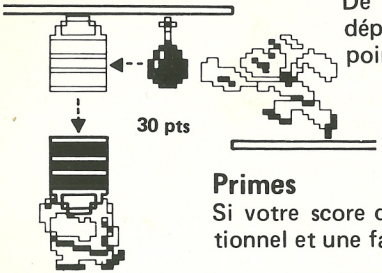
Pointage



Les points sont comptés différemment pour les coeurs, les notes de musique et les lettres dépendant du plancher sur lequel ils ont été ramassés. Popeye récolte des points en double lorsque sa force est augmentée par les épinards.



Lorsque les épinards rendent Popeye plus fort, il peut assommer Brutus (3 000 pts). Egalement, Popeye compte des points losqu'il frappe les bouteilles, les crânes ou Bernard (100 pts pour les bouteilles et les crânes, 1 000 pts pour Bernard).

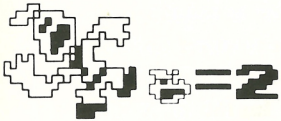


De plus, vous comptez des points lorsque vous déposez la baignoire sur Brutus. Vous gagnez plus de points sur les planchers inférieurs.

3e plancher	1 000 pts
2e plancher	2 000 pts
1er plancher	4 000 pts

Primes

Si votre score dépasse 20 000 pts, vous recevez un Popeye additionnel et une fanfare.



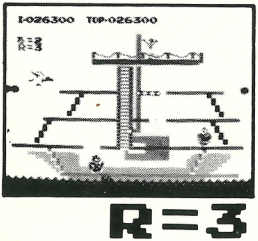
Méfiez-vous!

Ce que suit est fatal pour Popeye:

1. Popeye est heurté par Brutus ou Bernard.
2. Popeye est attaqué par en haut/bas par Brutus.
3. Popeye est frappé par une bouteille que Brutus a lancée.
4. Popeye est frappé par un crâne que Sea Hag a lancé.
5. Un coeur, une note de musique ou une lettre disparaît sous l'eau.

Vous perdez un Popeye pour chacune de ces situations.

La partie prend fin lorsque vous avez épuisé tous vos Popeye.



Rondes

Quand vous avez tout ramassé, vous procédez à la ronde suivante. Plus la ronde est élevée plus souvent Popeye se fait attaquer. Faites compétition pour déterminer qui obtiendra le plus haut score ou qui jouera le plus de rondes.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Popeye* van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Ook nu weer zien we – dit keer op video – hoe Popeye en Brutus vechten om de liefde voor Olijfje. Als Popeye zul jij de strijd moeten aanbinden tegen types als Brutus en de Zeeheks en onderwijl moet je alle zwevende hartjes die Olijfje naar je toewerpt zien op te vangen. Als je maar eenmaal spinazie op hebt kun je alles, maar pas op, zonder ...

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

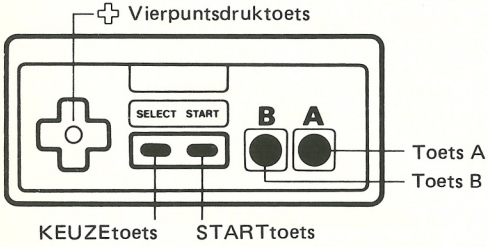
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo * © 1982 King Features Syndicate Inc.

2. GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 — als er door een persoon wordt gespeeld.
Afstandsbediening 2 — bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

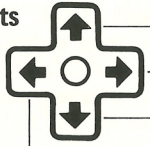
De afstandsbediening 1 / 2



Toets A
Hij geeft een vuistslag
Toets B
Wordt niet gebruikt

Vierpuntsdruktoets

Popeye's bewegingen



Hij klimt op ladders en trappen
Hij rent naar rechts
Hij klimt de ladders en trappen af
Hij rent naar links

- De START- en KEUZEtoets op afstandsbediening 2 werken niet.

De START- en de KEUZEtoets werken **alleen op Afstandsbediening 1.**

KEUZEtoets

Druk tijdens het voorbeeldspel op deze toets en de spelkeuze verschijnt op het scherm.
Druk opnieuw op deze toets en breng het sterretje (*) zo naar het spel dat je wilt spelen:

spel A voor één speler – Beginner
spel B voor één speler – Gevorderde
spel A voor twee spelers – Beginners
spel B voor twee spelers – Gevorderden

Als je eenmaal met het spel begonnen bent kun je de Keuzetoets niet meer gebruiken.

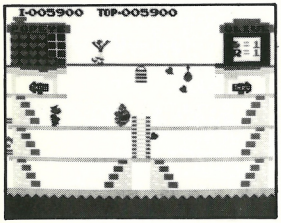
STARTtoets

Wil je met het spel beginne, druk dan op deze toets.

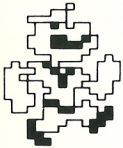
Onderbreken van het spel:
Wil je je spel even onderbreken, druk dan op de Starttoets. Er klinkt een pauzesignaal en het spel houdt op. Druk opnieuw op de Starttoets als je weer verder wilt spelen. Het spel gaat gewoon weer verder op het punt waar het onderbroken werd.

- De Score-teller kan weer op 0 gezet worden door de reset-toets (op de Centrale unit) in te drukken of de aan/uit schakelaar op uit te zetten.
- Gebruik afstandsbediening 1 als je alleen wilt spelen.
- Gebruik afstandsbediening 1 en 2 als je met 2 personen wilt spelen.

3. SPELREGELS



Olijfje gooit allerlei dingen naar Popeye toe, die moet proberen deze op te vangen; onderwijl moet hij echter ook zien de aanvallen van respectievelijk Brutus, de Zeeheks en Bernard te ontwijken. Zo werpt Olijfje hem in de eerste ronde harten (♡) toe, in de tweede muzieknoten (♪) en in de derde ronde letters. Zorg ervoor dat je ze oppakt voordat ze in het water vallen en verdwijnen.

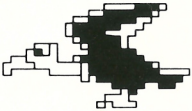


Popeye

Olijfje

Brutus

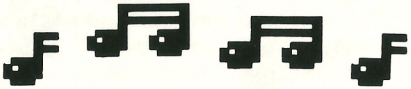
Zeeheks



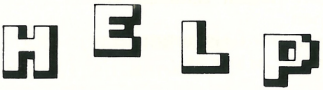
Bernard

Wat moet Popeye doen: alles opvangen wat Olijfje naar hem toe gooit.

Ronde I
Verzamel de harten ♡

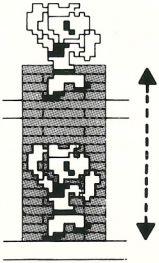


Ronde II Verzamel de muzieknoten ♪

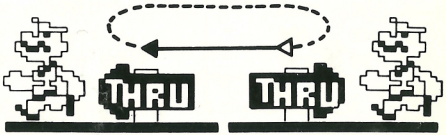


Ronde III Verzamel de letters (H, E, L en P)

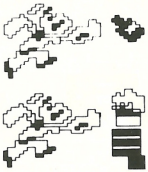
Trucs:



Gebruik de ladder.



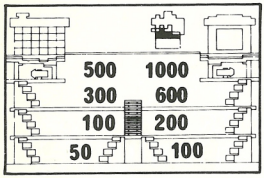
Op bepaalde plaatsen (zie hierboven) mag Popeye een kortere weg nemen, namelijk langs de zijkanten van het t.v.-scherm.

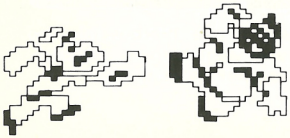


Druk op toets A om flessen schedels en Bernard weg te stompen.
Als popeye een spinazieblik wegstompt dan heeft hij een tijdje lang superkracht.

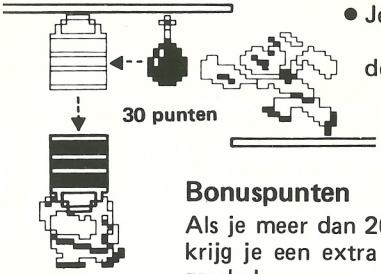
In ronde II, kun je ontsnappen aan de aanvallen van Brutus en anderen door de springplank te gebruiken.

Puntentelling





- Het aantal punten dat je krijgt voor je harten, muzieknoten en letters, is afhankelijk van de verdieping waarop je ze te pakken hebt gekregen. Je krijgt het dubbele aantal punten als Popeye op dat moment — dankzij de spinazie — extra sterk was.
- Als Popeye over de speciale spinaziekracht beschikt is hij in staat Brutus uit te schakelen (3.000 punten). Popeye krijgt ook extra punten voor alles wat hij met zijn moordende rechtse weet te raken: voor flessen en schedels 100 punten, voor Bernard 1.000 punten.

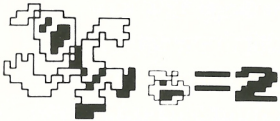


- Je krijgt eveneens extra punten als het je lukt de ton over Brutus heen te laten vallen. Hoe lager de verdieping hoe meer punten krijg je hiervoor:

3e verdieping	1.000 punten
2e verdieping	2.000 punten
1e verdieping	4.000 punten

Bonuspunten

Als je meer dan 20.000 punten bij elkaar heb weten te vergaren, krijg je een extra Popeye en klinkt er ter ere van jou trompetgeschal.

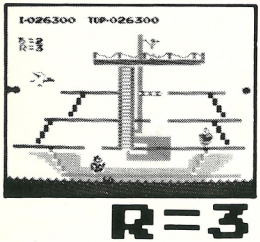


Let op!

Als een van de volgende dingen gebeurt is Popeye er geweest:

1. Popeye komt in botsing met Brutus of Bernard
2. Popeye wordt geraakt door Brutus
3. Een door Brutus gegooide fles raakt Popeye
4. Een door de Zeeheks gegooide schedel raakt Popeye
5. Er verdwijnt een hart, een muzieknoot of een letter in het water.

Het spel is voorbij als je alle Popeye's kwijt bent.



Rondes

Als je alle harten, letters en muzieknoten hebt opgeraapt, mag je door naar de volgende ronde. Hoe hoger de ronde, hoe vaker Popeye wordt aangevallen. Doe eens een wedstrijd met je vrienden en kijk wie de hoogste score heeft weten te halen of wie de meeste ronden heeft kunnen volbrengen!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4789048 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON